ATENÇÃO: VOCÊ ESTÁ PRESTES A ENTRAR NO MUNDO DAS CRIATURINHAS MAIS PIRADAS DO UNIVERSO!

Eles são únicos, coloridos, divertidos, adoram brincar e, melhor ainda, cabem no seu bolso! Eles são os...

GOGO'S®!

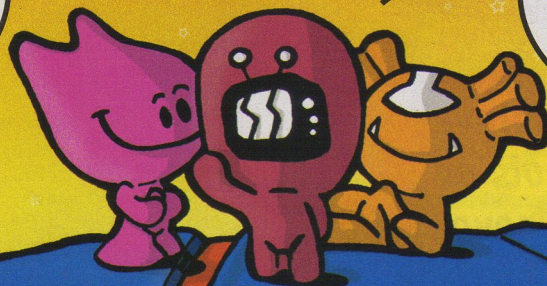
Se você já entrou para a turma de fãs desses seres alucinados que invadiram o mundo, vai curtir a valer a coleção de 86 figurinhas neste álbum. Para começar, algo que ninguém nunca contou: a verdadeira origem dos novos GOGO'S®! Depois, prepare-se para conhecer cada um deles nos mínimos detalhes: suas habilidades, poderes e brincadeiras preferidas. Você ainda vai encontrar um montão de sugestões de jogos para desafiar seus amigos e, quem sabe, ganhar muitos outros GOGO'S®!

Está esperando o quê? Comece já sua coleção!

COMO TUDO COMEÇOU

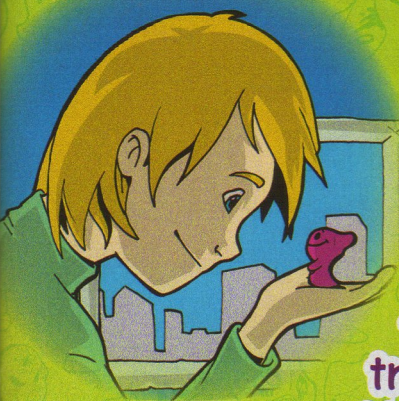
Há muitos e muitos e anos, num universo que ninguém nunca descobriu onde fica, havia um planeta cheio de criaturas pra lá de piradas que tinham uma missão superdivertida: viajar por todos os mundos da sua galáxia e brincar com as crianças do lugar. Esse planeta era conhecido como GOGO®.

Um monte de séculos se passaram e os pequenos GOGO'S® saíram visitando todos os planetas que encontravam, agitando a vida de crianças de todas as espécies.

Até que um dia...

Chegando na Terra, Canal, Lig-Lag e Bugui demoraram alguns dias até conhecer melhor nosso mundo e sacar como eram as crianças terrestres.

Depois de observar um garoto chamado Thomas, resolveram fazer contato com ele...

Thomas achou que estava sonhando, mas, depois de conhecer melhor os novos amigos, percebeu que era tudo real...

...e passou um tempão brincando com aquelas criaturinhas piradas e cheias de energia!

– Bom, Thomas, agora você precisa descansar e a gente tem que voltar pro nosso planeta – falou Bugui.

– Mas, por quê? Vocês não vieram aqui pra brincar com crianças do mundo inteiro? – perguntou Thomas.

– Claro! Por isso, precisamos voltar pra GOGO® e trazer nossa galera!

– Mas... e se algum adulto encontrar vocês? Nunca vão deixar a gente ter amigos de outro mundo!

– Fica sossegado! Pros adultos, a gente sempre vai ser aquilo que vocês chamam de brinquedos!

– Sério? E como as crianças vão encontrar vocês?

– Fácil... em todas as bancas de jornais, dentro de envelopinhos coloridos! A gente vai estar esperando todo mundo pra brincar!

E assim, a nave dos GOGO'S® partiu em direção ao seu planeta natal.

Algum tempo depois...

O QUE É UM GOGO®?

Assim que pegamos um Gogo® em nossas mãos, entendemos por que eles são tão legais! Cada um tem uma forma, uma cor e um rosto único. Mas há muito mais que você precisa saber sobre eles, por isso leia as informações abaixo com muita atenção!

NOME E NÚMERO

Todos os Gogo's® têm um nome e um número específico, que você vai descobrir neste álbum.

CROMOS

Para cada Gogo® há uma figurinha que deve ser colada dentro de suas fichas.

COMO SÃO OS GOGO'S®?

Todos os Gogo's® são muito especiais e completamente diferentes entre si. Para saber mais sobre eles, leia atentamente as fichas neste álbum, nas quais você pode encontrar as características e habilidades específicas de cada um.

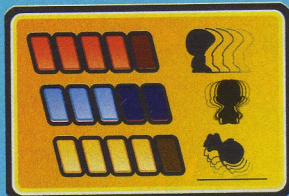
CORES

Você pode encontrar cada Gogo® em diferentes cores, sendo que eles podem ter o rosto liso ou colorido. A figurinha vai mostrar o Gogo® em uma das possíveis versões.

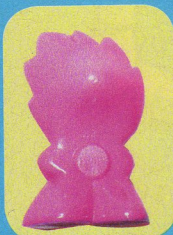
JOGO PREFERIDO

O jogo preferido de cada Gogo® é aquele em que ele tem sua melhor performance.

COMO JOGAR?

Brincar é o que os Gogo's® sabem fazer de melhor! Observe com atenção o pequeno guia abaixo para entender como as principais habilidades de cada um estarão apresentadas ao longo do álbum.

Velocidade – Mostra a capacidade que cada Gogo® tem de ganhar velocidade.
Equilíbrio – Os quadrinhos azuis mostram a estabilidade do Gogo® e a facilidade que ele tem de cair em pé depois de ser arremessado.
Pulo – Aqui você descobre a capacidade que cada Gogo® tem de pular após bater no chão.

COSTAS

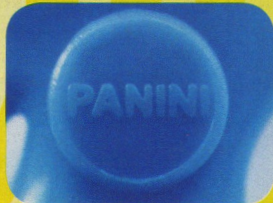
Observe as costas dos Gogo's®. Dá para perceber que eles são todos da mesma família, não é mesmo? O formato deles foi especialmente pensado para que você possa segurá-los ou até arremessá-los com apenas um dedo!

MIL MANEIRAS DE BRINCAR COM GOGO'S®!

Os Gogo's® adoram brincar! Então, vamos nos divertir um pouco com eles! Jogue um Gogo® para cima, escute o incrível som que ele faz ao tocar no chão e observe o pulo fantástico que ele dá!

Você vai encontrar alguns jogos muito divertidos neste álbum. Aos poucos, vai se aperfeiçoando em cada jogo, conhecendo melhor as habilidades específicas dos Gogo's® e logo saberá de cor e salteado qual é o melhor em cada brincadeira.

Se você e seus amigos quiserem colocar ainda mais emoção nos jogos, podem definir alguns Gogo's® como prêmio para o vencedor!

E, é claro, você sempre poderá inventar novos jogos! Lembre-se: com Gogo's®, não há limites para a diversão!

NÃO ACEITE IMITAÇÕES!

GOGO'S ORIGINAIS, SÓ DA PANINI!

Verifique se no verso do seu GOGO® há o logo da Panini para ter certeza de que ele não é falsificado.

COLECIONE!

Há 60 Gogo's® únicos, totalmente divertidos e em diversas cores para você colecionar!

Este álbum será um ótimo roteiro para sua coleção de Gogo's®! Além de te deixar por dentro de todos os detalhes sobre cada um, você também vai colecionar um montão de figurinhas coloridas e levar tudo o que você precisa saber sobre os Gogo's® para todo lugar!

PONTUAÇÃO

1 Cada jogador lança cinco Gogo's® ao mesmo tempo.

2 A pontuação depende da posição em que o Gogo® cai no chão.

5 pontos

2 pontos

1 ponto

0 ponto

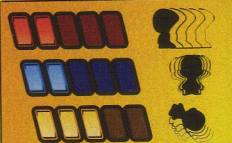
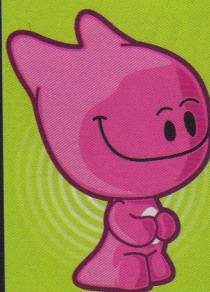
3 O jogador que fizer mais pontos em três rodadas ganha o jogo.

BUGUI

A simpatia é o seu poder especial para fazer amizades e conquistar o carinho de todos à sua volta.

HABILIDADE
SORRISO CONTAGIANTE

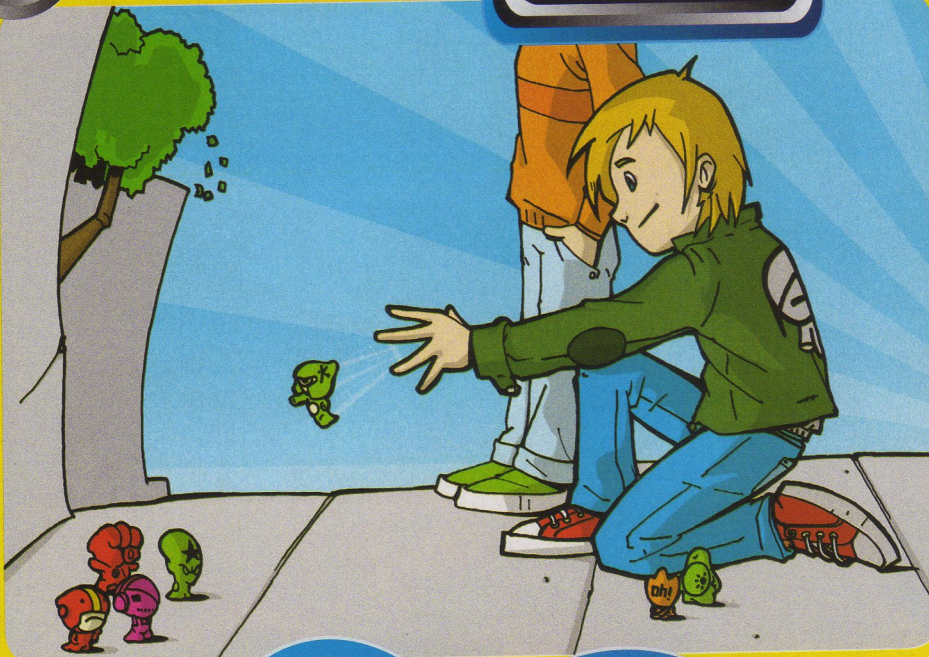
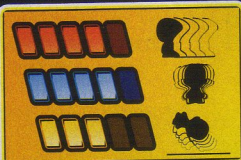
Jogo no qual se destaca
BOLICHE

1. Cada jogador deve colocar o mesmo número de Gogo's® no chão, a um palmo de distância da parede.
2. Cada jogador lança um Gogo® por vez, com o objetivo de derrubar os Gogo's® dos oponentes.
3. Se você derrubar um ou mais dos seus próprios Gogo's®, não tem problema, apenas coloque-os de pé novamente e continue o jogo.
4. O jogador que derrubar o maior número de Gogo's® de seus oponentes é o vencedor.

SHAUN

Sempre quieto e observador, quando necessário ataca com o poder de seus golpes.

HABILIDADE
SEQÜÊNCIA TRIPLA DE GOLPES

Jogo no qual se destaca
BATALHA

02

POPOW

Pavio curto e muito poderoso, está pronto para lutar a qualquer momento.

HABILIDADE
DERRUBA SEU OPONENTE COM UM ÚNICO GOLPE

Jogo no qual se destaca
BATALHA

03

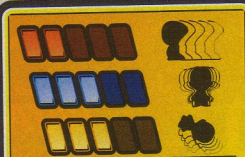
NA LINHA

TRIK-TRIK

Come tudo o que vê pela frente, mas nem tudo que come lhe faz bem.

HABILIDADE
PELO SABOR RECONHECE QUALQUER COMIDA QUE COLOCA NA BOCA

Jogo no qual se destaca
NO AR

04

1. Utilize uma linha no chão ou desenhe-a com um giz.

2. Cada jogador deve lançar um Gogo®, tentando fazer com que ele caia o mais próximo possível da linha no chão.

3. O jogador que conseguir fazer seu Gogo® chegar o mais perto da linha, ganha a jogada.

4. Aquele que ganhar o maior número de jogadas vence a partida.

STAKY

O menor da turma, porém, devido à sua inteligência e agilidade, está sempre no comando da equipe.

HABILIDADE
MUITO VELOZ E ASTUTO

Jogo no qual se destaca
NA CESTA

BATALHA

KIMY

O poder da velocidade está na aerodinâmica de seu capacete, que lhe permite alcançar altas velocidades.

HABILIDADE
SUPERVELOCIDADE

Jogo no qual se destaca
BATALHA

06

1. Coloque seis ou mais Gogo's® em uma linha, mantendo a mesma distância entre eles.

2. Cada oponente deve colocar sua linha de Gogo's® em frente à do adversário, numa distância definida por vocês.

3. Com um Gogo®, tente derrubar os Gogo's® oponentes.

4. Cada participante tem direito ao mesmo número de jogadas, que devem ser definidas antes de começar a partida.

5. O jogador que derrubar o maior número de Gogo's® de seus oponentes é o vencedor.

GERU

Muito ágil nas batalhas, tê-lo em sua equipe é essencial para quem quer vencer.

HABILIDADE
AGILIDADE SUPREMA

Jogo no qual se destaca
BATALHA

07

PRA FORA!

1 Cada jogador deve colocar o mesmo número de Gogo's® dentro de um circulo ou quadrado desenhado no chão.

2 A uma distância de 2 metros, cada jogador lança seu Gogo®, tentando tirar os Gogo's® de seus oponentes de dentro do circulo ou quadrado.

3 Se você derrubar o Gogo® oponente, mas não conseguir jogá-lo para fora do círculo ou quadrado, coloque-o de volta na posição inicial.

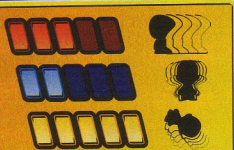
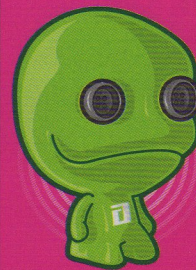
4 Ao final da partida, o jogador que tiver o maior número de Gogo's® dentro do circulo ou quadrado é o vencedor.

ANEG

Seus olhos biônicos lhe permitem capturar qualquer perigo a longa distância e, com esse poder, fica fácil se preparar para a batalha.

HABILIDADE
VISÃO BIÔNICA

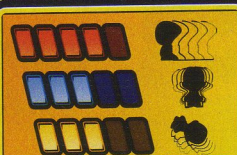
Jogo no qual se destaca
NO AR

08

TAMZU

Vive tendo novas idéias para melhorar o mundo.

HABILIDADE
CONCENTRAÇÃO

Jogo no qual se destaca
NA LINHA

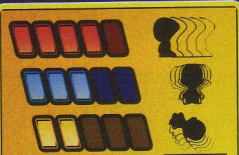
09

NO AR

PIKO

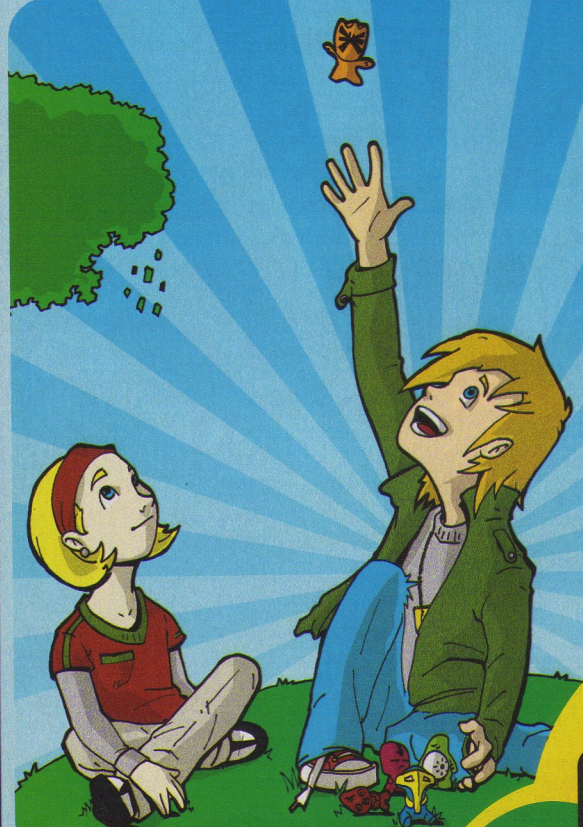
É capaz de descobrir tudo com suas narinas superapuradas, por exemplo, se seu oponente está com medo.

HABILIDADE
NARINAS SUPERPOTENTES

Jogo no qual se destaca
PRA FORA!

10

1. Cada jogador coloca quatro Gogo's® no chão, formando um quadrado, e um quinto Gogo® no centro.

2. Lance o Gogo® do centro no ar e, ao mesmo tempo, tente pegar os Gogo's® que ficaram no chão antes que o primeiro caia.

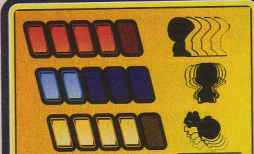
3. Se você deixar o Gogo® lançado cair no chão, não ganha nenhum ponto.

4. O jogador que conseguir pegar o maior número de Gogo®'s sem deixar aquele que foi lançado cair no chão vence a partida.

MIG

Com o poder da mente pode realizar muitas tarefas sem tocar em nada, mas este poder se torna muito perigoso quando fica irritado.

HABILIDADE
MANIPULAR MENTES

Jogo no qual se destaca
BOLICHE

11

NA CESTA

1. Pegue uma pequena caixa de papelão ou de plástico.

2. A uma distância acordada entre os jogadores, tente acertar um Gogo® na caixa. Mas atenção: o Gogo® deve bater no chão uma vez antes de cair dentro da caixa!

3. Cada jogador lança cinco Gogo's®, de preferência todos da mesma cor para facilitar a contagem de pontos no final.

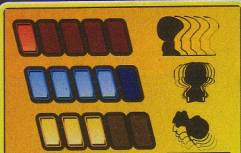
4. O jogador que acertar o maior número de Gogo's® dentro da caixa ganha a partida.

BIO-K

Adora ambientes poluídos, pois sua máscara transforma qualquer poluição em ar 100% limpo.

HABILIDADE
PURIFICAR O AR

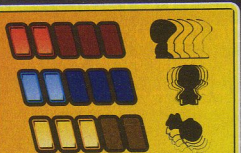
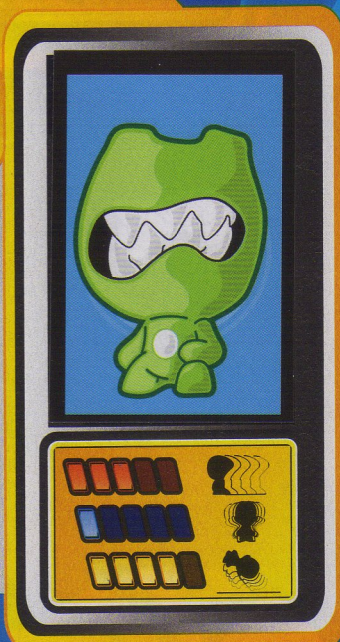
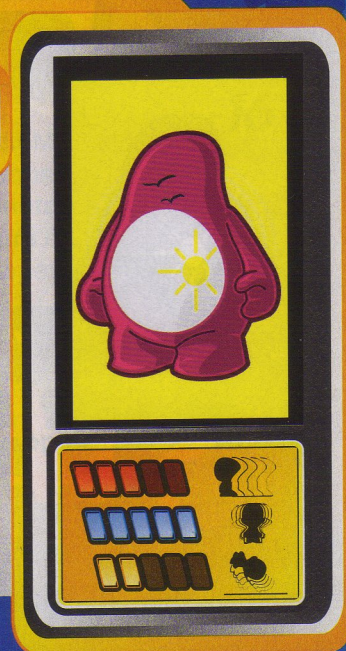
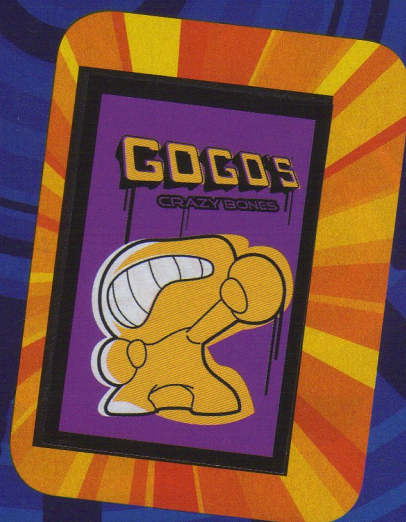
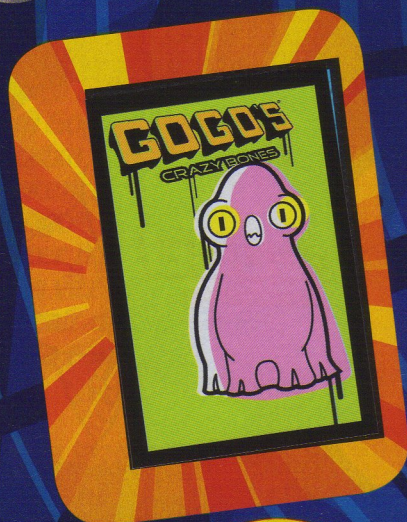
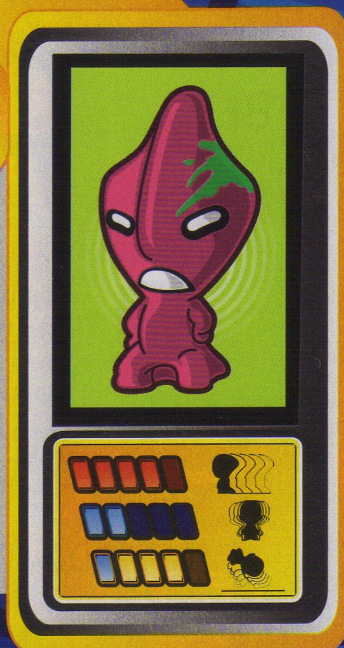
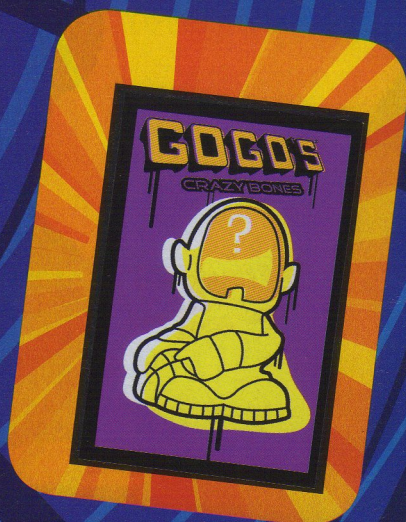
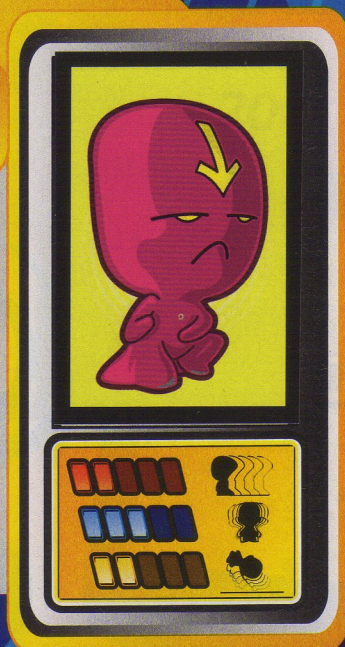
Jogo no qual se destaca
BATALHA

12

TOKA

Todos pensam que ele não pode enxergar por sua touca, mas na verdade, sua supertouca foi criada para proporcionar visão total.

HABILIDADE
SUPERTOUCA

Jogo no qual se destaca
NA CESTA

13

FLAMER
É o único que não se queima em contato com o fogo.
HABILIDADE
CONTROLE SOBRE O FOGO
Jogo no qual se destaca
NO AR
14
ZANGU
Utiliza a força da mordida para intimidar seus oponentes. Não fique por perto quando ele ringir seus dentes.
HABILIDADE
PODEROSA DENTADA
Jogo no qual se destaca
NA LINHA
15
BUGALOO
Consegue absorver todos os raios de luz solar e transformar em energia positiva. A falta de sol o deixa mal-humorado.
HABILIDADE
PODEROSO RAIO DE OTIMISMO
Jogo no qual se destaca
NA CESTA
16

LUMINE
Resolve qualquer problema, pois seu capacete criativo o ajuda a pensar sempre que está em perigo.
HABILIDADE
CRIATIVIDADE SUPERIOR
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
17
GOGO'S
CRAZY BONES
GOGO'S
CRAZY BONES
MINGU
Muito poderoso em grandes combates, sua resistência permite que ele vença muitos oponentes sem sofrer um único arranhão.
HABILIDADE
CABEÇADA-MARTELO
Jogo no qual se destaca
BATALHA
18

GOGO'S
CRAZY BONES
ZACO
Sua aparência de bravo é apenas uma camuflagem para deixar seus oponentes com receio.
HABILIDADE
SUPERCAMUFLAGEM
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
19
GOGO'S
CRAZY BONES
MAHO
Quando tem um objetivo em mente, luta persistentemente até conquistá-lo.
HABILIDADE
DETERMINAÇÃO SUPREMA
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
20

TUBA

Possui um sorriso extremamente brilhante, que serve para distrair os oponentes enquanto prepara seu ataque-torpedo.

HABILIDADE
ATAQUE-TORPEDO

Jogo no qual se destaca
NA CESTA

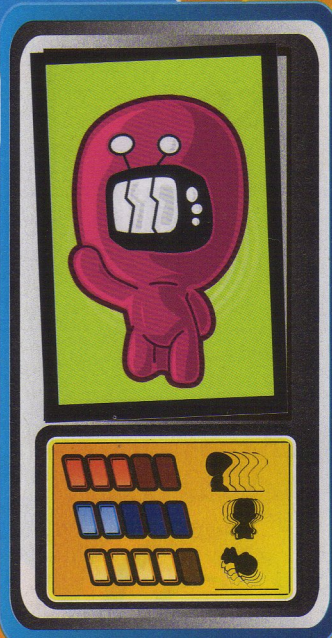
21

CANAL

Está sempre ligado em qualquer tipo de notícia ou informação que possa ajudá-lo nas batalhas.

HABILIDADE
TRANSMISSÃO CONTÍNUA

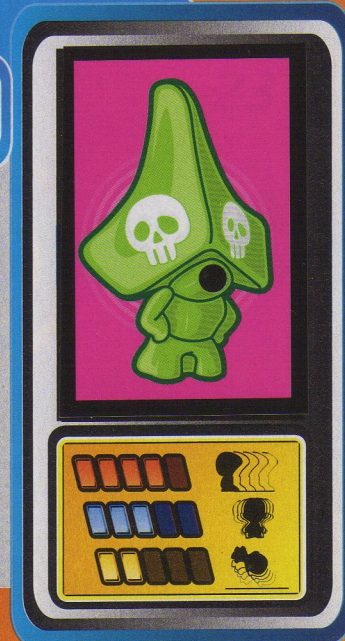
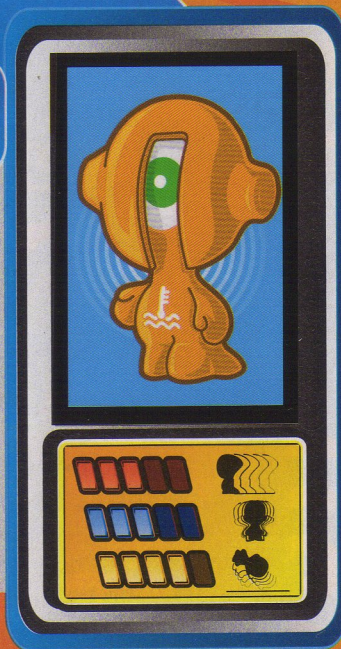
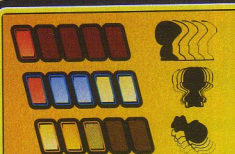
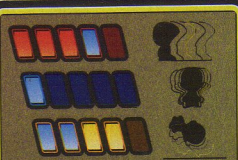
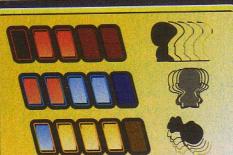
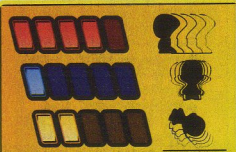
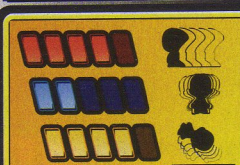
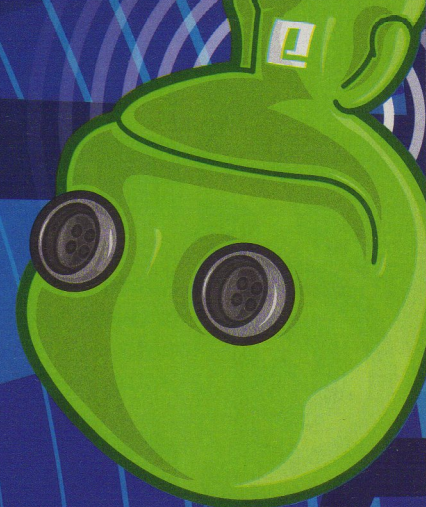
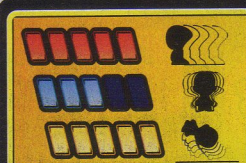
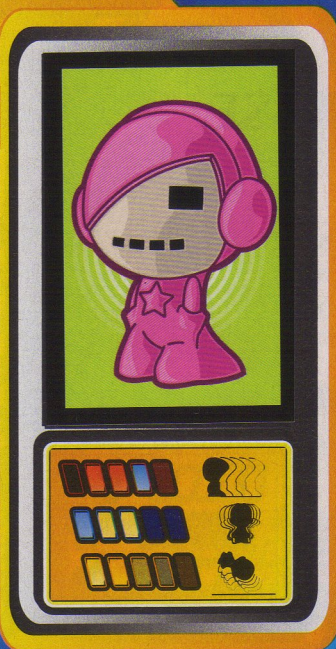
Jogo no qual se destaca
NO AR

22

MARINU

Nunca se separa do seu chapéu de caveiras. É o pirata mais abusado já visto pelos 7 mares.

HABILIDADE
INVASÃO SILENCIOSA

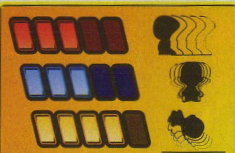
Jogo no qual se destaca
BATALHA

23

VINGU
Sempre de olho em tudo à sua volta, sua percepção está além de nossa compreensão.
HABILIDADE
ULTRAPERCEPÇÃO
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
24
TERMO
Vencer um combate pode ser fácil quando se sabe quando o tempo irá esquentar ou esfriar...
HABILIDADE
PREVÊ MUDANÇAS NO TEMPO
Jogo no qual se destaca
BATALHA
25

BU
Misterioso e muitas vezes assustador, aparece repentinamente para pegar seu oponente de surpresa.
HABILIDADE
SUSTO
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
26
MENTON
Telepatia é o poder usado por Menton para confundir seus inimigos durante as mais diversas batalhas.
HABILIDADE
DOMINA A MENTE DOS SEUS INIMIGOS
Jogo no qual se destaca
NA LINHA
27
MILO
Instinto felino, ágil e perspicaz. Utiliza sua aparência ingênua para surpreender todos na batalha.
HABILIDADE
ATAQUE-SURPRESA
Jogo no qual se destaca
BATALHA
28

KUMA
Vive em dúvida, se pergunta o tempo todo o que pode estar errado, mas nunca erra quando se decide.
HABILIDADE
ESTRATÉGIAS PRECISAS
Jogo no qual se destaca
NO AR
29
ELIOT
Sabe controlar situações de risco em locais com grande concentração de Gogo's®, por isso é um verdadeiro guia.
HABILIDADE
ORIENTADOR DE MULTIDÕES
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
30
HIRU
Seu capacete possui um formato anatomicamente preparado para atingir altas velocidades e proteger sua cabeça contra qualquer obstáculo.
HABILIDADE
SUPERCAPACETE
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
31

LYNDA
Adora escutar música, às vezes, quieto em seu canto, se emociona com músicas românticas.
HABILIDADE
TOQUE SONORO
Jogo no qual se destaca
NA LINHA
32
BIRU
A estrela que possui na testa o torna capaz de mover objetos com o poder da mente, então, tudo à sua volta pode se tornar uma arma.
HABILIDADE
PODER DE LEVITAÇÃO
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
33

Z-POT

Seu conhecimento em batalhas é surpreendente. Para ele, uma batalha nunca está perdida.

HABILIDADE
IMPACTO FRONTAL

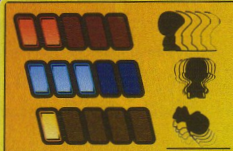
Jogo no qual se destaca
NA CESTA

34

HERBU

Nunca confie neste sorriso amarelo, pois na primeira oportunidade ele aprisiona qualquer inimigo que se aproximar.

HABILIDADE
DETECTOR DE PERIGO

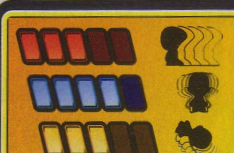
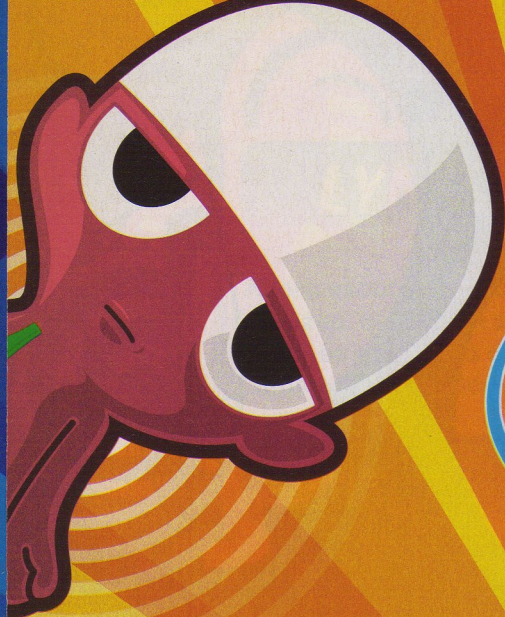
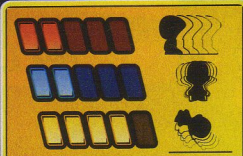
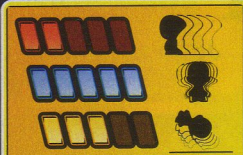
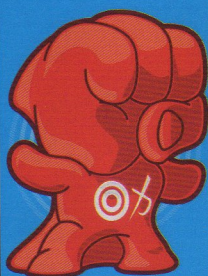
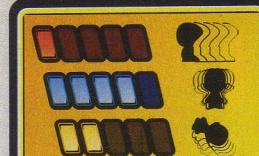
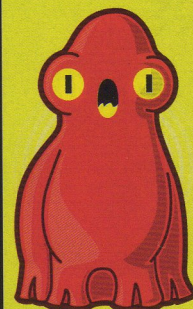
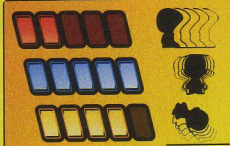
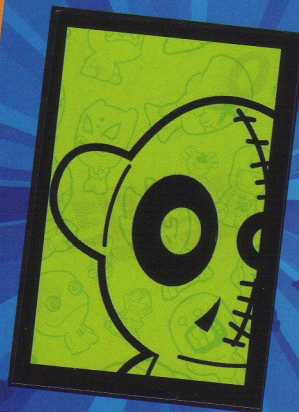
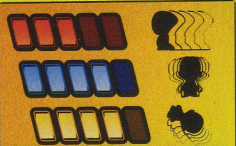
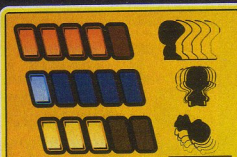
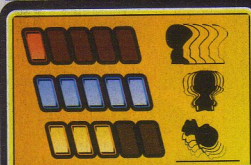
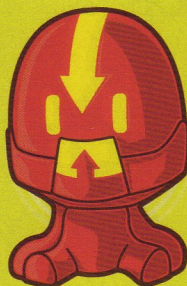
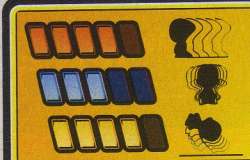
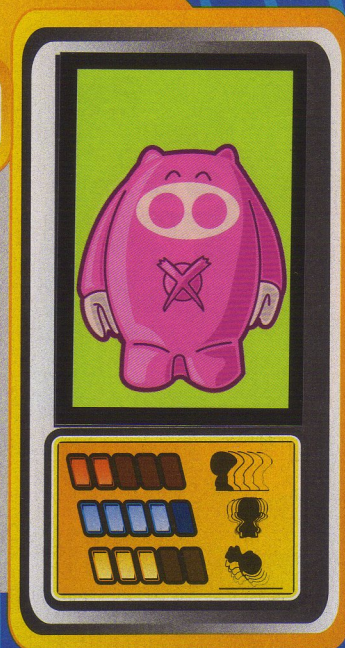
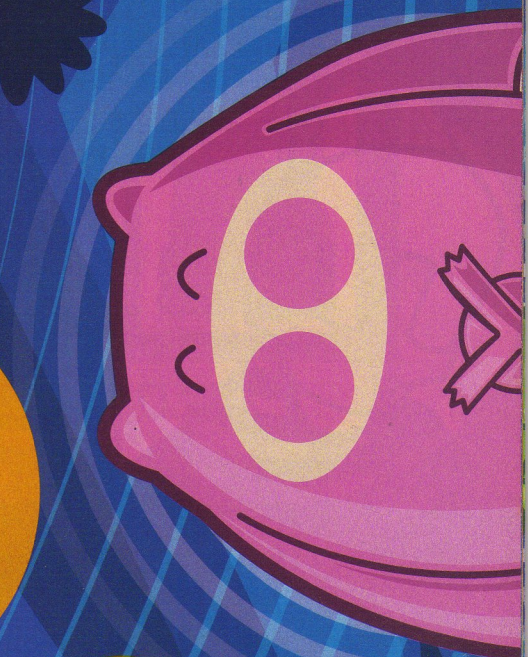
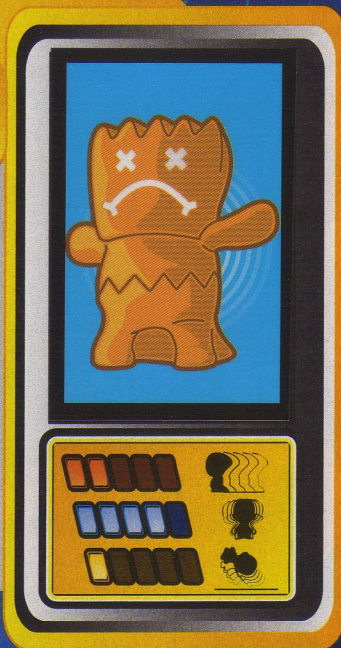
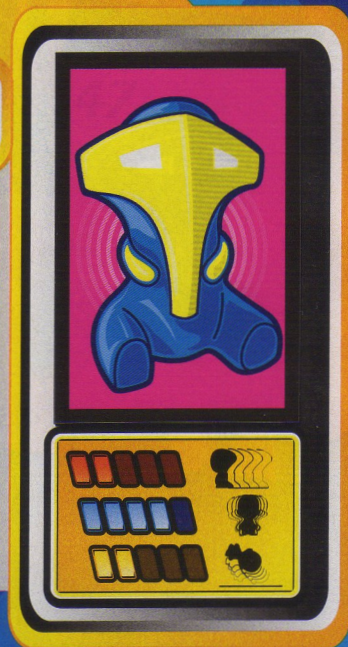
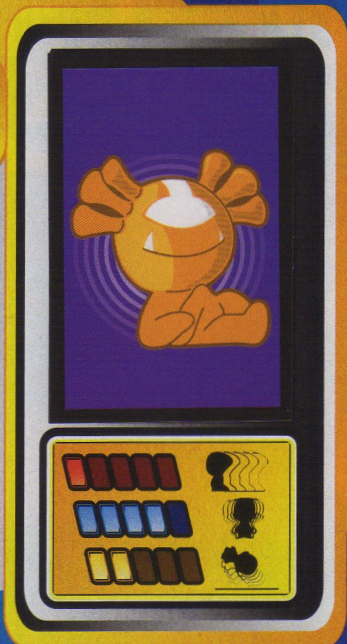
Jogo no qual se destaca
BATALHA

35

MOCA

É mestre em deslizar, torna-se imbatível em superfícies lisas.

HABILIDADE
SUPERDESLIZAMENTO

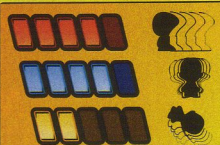
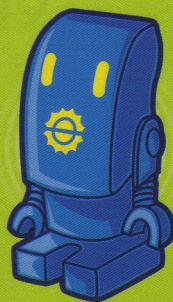
Jogo no qual se destaca
PONTUAÇÃO

36

SOLAR
Passa o dia inteiro observando o sol e absorve o máximo de energia que pode para suas batalhas.
HABILIDADE
RAIO SOLAR
Jogo no qual se destaca
NO AR
37
HANDY
Com sua mão extremamente resistente, agarra qualquer um de seus oponentes com muita facilidade.
HABILIDADE
MEGAPEGADA
Jogo no qual se destaca
BATALHA
38
ORGANU
Sua capacidade de se modificar é perfeita para combater seus oponentes.
HABILIDADE
DISFARCE SURREAL
Jogo no qual se destaca
NA LINHA
39

LOLA
Treina a todo momento seus olhares poderosos e consegue qualquer coisa com um único olhar.
HABILIDADE
OLHAR PODEROSO
Jogo no qual se destaca
NO AR
40
OGUMA
Comanda seu exército com muito bom humor, adora fazer piadas, mas tudo é diferente em meio ao combate.
HABILIDADE
COMANDO DO RISO
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
41

PLUSHA
Combate direto não é seu ponto forte, mas sua aparência inocente e orelhas voadoras são a garantia de sucesso em espionagens.
HABILIDADE
VÔO RASANTE
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
42
GIRO
Gira a cabeça como um disco e tem visão 360º. Então, nunca é pego por um ataque-surpresa.
HABILIDADE
OLHAR PANORÂMICO
Jogo no qual se destaca
NA CESTA
43
JARU
Não quer saber de muita conversa, está sempre pronto para agir e passar por qualquer obstáculo.
HABILIDADE
SUPERVONTADE
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
44

BORGO
Consome o máximo de pipoca para melhorar seu desempenho em combates de impacto com pulos.
HABILIDADE
ATAQUE-PIPOCA
Jogo no qual se destaca
BATALHA
45
DIGO
Sempre traz boas vibrações, é um grande companheiro de batalha.
HABILIDADE
BOAS VIBRAÇÕES
Jogo no qual se destaca
BATALHA
46

KAVA
Percorre vários caminhos debaixo da terra procurando o melhor local para surpreender seus oponentes.
HABILIDADE
ATAQUE SUBTERRÂNEO
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
47
LIG-LAG
Suas orelhas amplificadas têm o poder de capturar qualquer tipo de ruído a quilômetros de distância.
HABILIDADE
ORELHAS AMPLIFICADAS
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
48

LATUN

Possui estrutura forte de metal, é um perito em desarmar qualquer tipo de armadilha e é capaz de desenvolver dispositivos de metal.

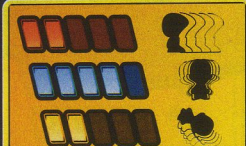
HABILIDADE
DESARMAR ARMADILHAS

Jogo no qual se destaca
NO AR

49

ZUMBA

É muito inteligente e sempre utiliza sua sabedoria para alcançar seus objetivos.

HABILIDADE
SABEDORIA ILIMITADA

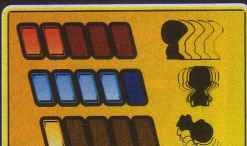
Jogo no qual se destaca
BOLICHE

50

SUPRA

É um crocodilo quadriculado, mestre em xadrez e seu hobby é estratégia de combate.

HABILIDADE
XEQUE-MATE

Jogo no qual se destaca
NA CESTA

51

YAMZU

É leve como uma pena, seus movimentos são sempre muito rápidos e discretos, por isso chega a qualquer lugar sem ser percebido.

HABILIDADE
MOVIMENTOS LEVES

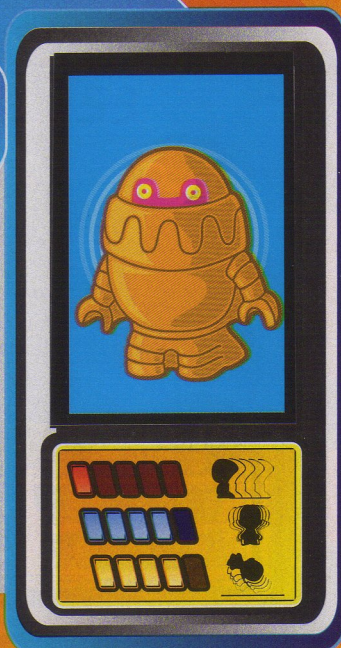
Jogo no qual se destaca
NO AR

52

TEC-TONE

Seu formato arredondado é um reservatório de energia e ele pode fornecer energia para qualquer Gogo®.

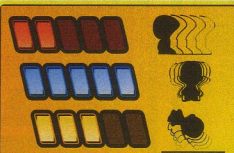
HABILIDADE
ARMAZENA ENERGIA

Jogo no qual se destaca
PRA FORA!

PAKO

Praticamente uma muralha que pode se mover, derrubá-lo é como fazer o mundo parar de girar.

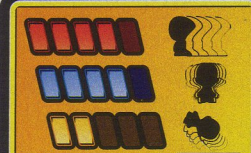
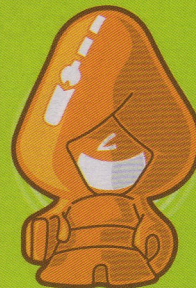
HABILIDADE
ESCUDO PROTETOR

Jogo no qual se destaca
NA LINHA

54

ZIP

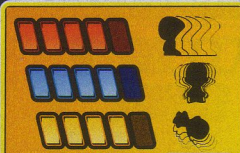
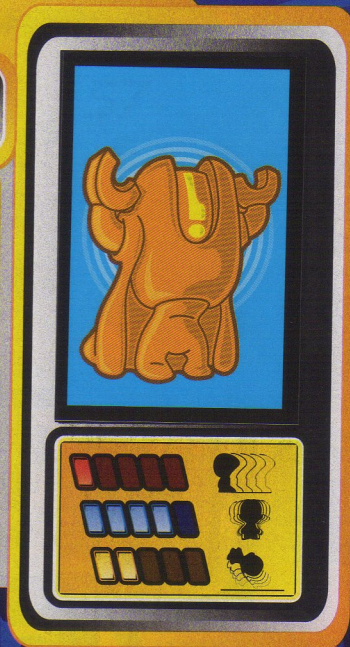
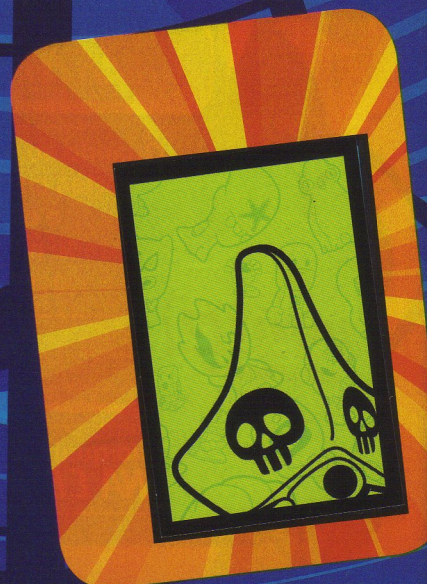
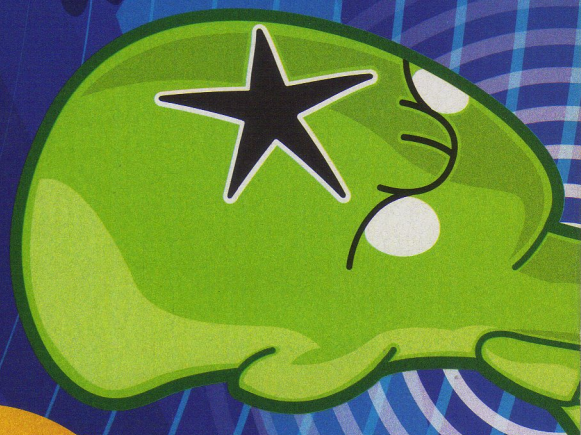
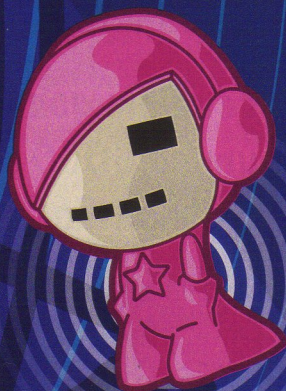
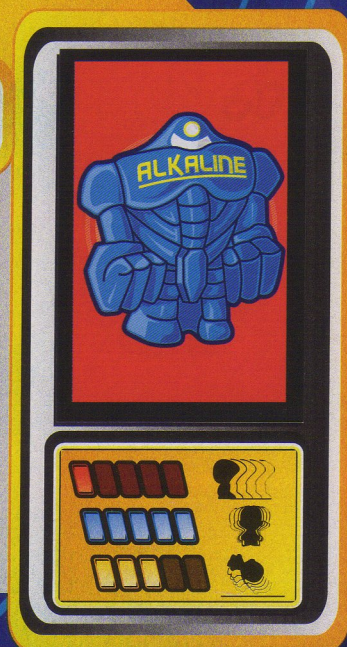
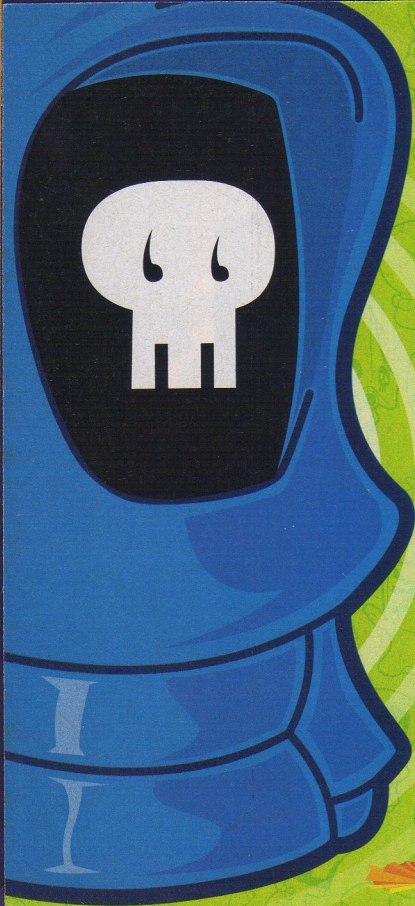
Pode armazenar uma quantidade impressionante de informações, o zíper fechado torna seu cérebro impenetrável.

HABILIDADE
HIPERMEMÓRIA

Jogo no qual se destaca
NO AR

MANO

Quando se fala em esportes com bola, esse Gogo® é o mestre, sua habilidade no controle de bola é inacreditável.

HABILIDADE
ARREMESSO COM PRECISÃO

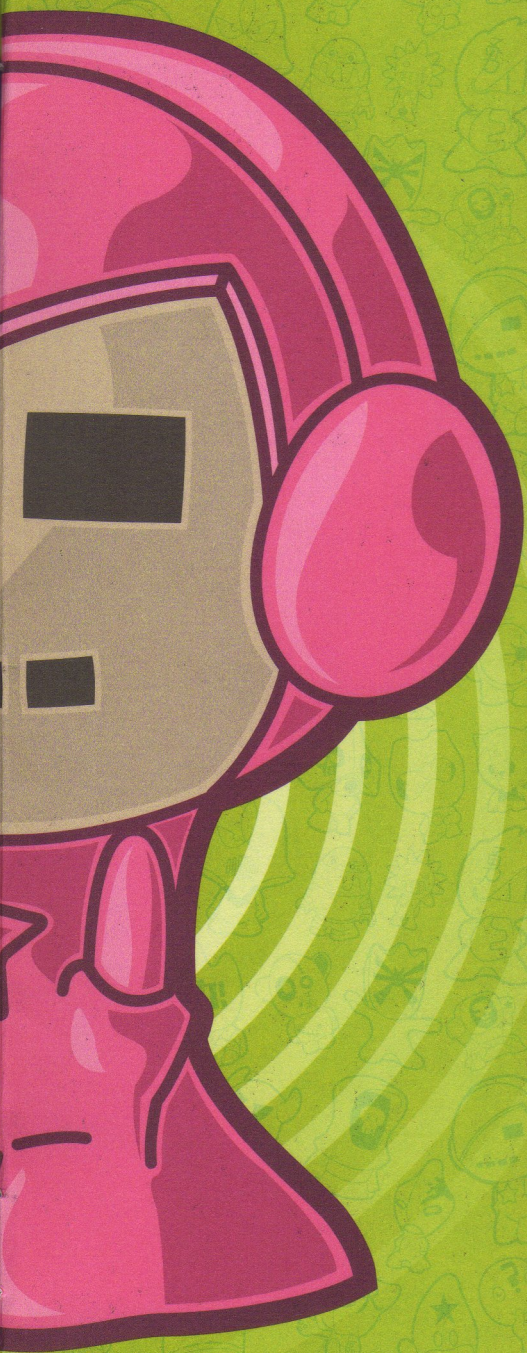
Jogo no qual se destaca
NA CESTA

ZAGUN
Fica muito nervoso quando algo sai errado e, quanto mais nervoso, mais forte e poderoso se torna.
HABILIDADE
FORÇA MULTIDIRECIONAL
Jogo no qual se destaca
PRA FORA!
57
NAV-73
É o Gogo® mais estável, sua estrutura é feita para agüentar qualquer tipo de turbulência sem sair do lugar.
HABILIDADE
SUPERESTABILIDADE
Jogo no qual se destaca
PONTUAÇÃO
58

ZAO
Sempre consegue arrumar um jeito para surpreender todos os Gogo's® à sua volta.
HABILIDADE
SURPREENDER
Jogo no qual se destaca
NO AR
59
oh!
MURA
Pela sua estrutura, já podemos imaginar, não é mesmo? Poder, poder, poder e mais poder!
HABILIDADE
TORQUE SOBRENATURAL
Jogo no qual se destaca
BOLICHE
60
ALKALINE

É DIVERSÃO QUE NÃO ACABA MAIS!
Neste álbum você conheceu várias maneiras de brincar com os GOGO'S®. Mas a verdade é que com essas criaturinhas cheias de energia nunca há limites para a diversão!
Brinque sozinho
Brinque com seus amigos
Brinque com um só GOGO®
Brinque com um montão de GOGO'S®
Você cria as regras!
O IMPORTANTE É DEIXAR A IMAGINAÇÃO ROLAR SÓLTA E BRINCAR, BRINCAR E BRINCAR!

É FÁCIL COMPLETAR A SUA COLEÇÃO!

Se mesmo trocando as figurinhas repetidas com os seus amigos o seu livro ilustrado ficou incompleto, você pode comprar os cromos faltantes direto da Panini. É muito fácil: primeiro, você preenche os números que estão faltando no folheto que veio encartado neste álbum.
Para pagar você tem duas opções:
Uma é mandar um cheque nominal à PANINI BRASIL LTDA.
Envie pelo Correio para a Caixa Postal 210 – CEP: 06455-972 – Barueri – SP.
A segunda maneira é fazendo um depósito em qualquer agência Bradesco com os dados a seguir:
Banco 237 – Agência 3390-1 – Conta Corrente 10977-0
em nome da PANINI BRASIL LTDA.
Nesse caso, você pode enviar o pedido pelo Correio ou pelo fax (11) 4133-0190.
O telefone do nosso Serviço de Atendimento ao Leitor é (11) 4133-0199.
Lembre-se: além de preencher o pedido com seu nome, endereço, CEP e data de nascimento, você deve enviar também o comprovante de depósito.
Preço: R$ 0,15 cada cromo + R$ 4,00 para despesas de manuseio e postagem.
OS PEDIDOS ESTÃO LIMITADOS A 40 CROMOS POR CARTA.
SERÃO ATENDIDOS OS PEDIDOS QUE CHEGAREM ATÉ MARÇO DE 2009.
OS GOGO'S NÃO PODEM SER VENDIDOS SEPARADAMENTE.
O preenchimento desta coleção não dá direito a prêmios ou brindes, nem se destina a concurso ou sorteio.
VISITE NOSSO SITE: www.panini.com.br

LIVRO ILUSTRADO "GOGO'S®" é uma publicação da Panini Brasil Ltda.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins
Diretor-Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra
Diretor de Operações e Editorial: Ivam Ataíde Faria
Diretor de Marketing e Comercial: Marcio Borges
Coordenadora de Marketing: Laura Quaglia
Editor-chefe: Helcio de Carvalho
Editora: Patrícia Valério
Design e Diagramação: Germana C. Viana
Revisão: Rodrigo Cozzato

PANINI BRASIL LTDA.
CNPJ: 58.732.058/0001-00
Inscrição Estadual: 206.183.400.112
Atendimento: Alameda Juari, 560
Centro Empresarial Tamboré
CEP: 06460-090 – Barueri – SP.

DISTRIBUIDOR NACIONAL
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907 – CEP: 20563-900 – Rio de Janeiro – RJ

GOGO'S®
CRAZY BONES
série
urban·toys
www.gogos.com.br
7 897653 509638
PANINI